

D. (Luft) 5001
Horrido
DES
JÄGERS
SCHIESSFIBEL
TRAUTLOFT
44

D. (Luft) 5001

Nicht zum Feindflug mitnehmen!

Horrido!

— des Jägers Schießfibel

Ausgabe Juni 1944

Zeichnungen: Thomas Abeking, Berlin

Oberkommando der Luftwaffe
General der Jagdflieger

Berlin, den 23. Juni 1944

Hiermit genehmige ich die D. (Luft) 5001 „Horrido — des Jägers Schießfibel, Ausgabe Juni 1944".

Sie tritt mit dem Tage der Herausgabe in Kraft.

Beiträge, Anregungen und Wünsche von der Front zur weiteren Ausgestaltung der D. (Luft) 5001 an den Inspekteur der Tagjäger.

I. A.
Galland

Ein Mensch, der sich ganz still bedacht,
Was er mal wieder falsch gemacht,
Ist lobenswert, denn das ist wichtig:
Erkenn den Fehler! — Dann wird's richtig!

Treffen ist Trumpf!

Also — warum hast Du beim letzten Angriff den Gegner nicht abgeschossen? Nicht darüberweg-reden, mein Lieber, das ist zu billig! Du meinst, das könnte man hinterher nicht mehr feststellen? Doch, wenn man nachdenkt, geht das.

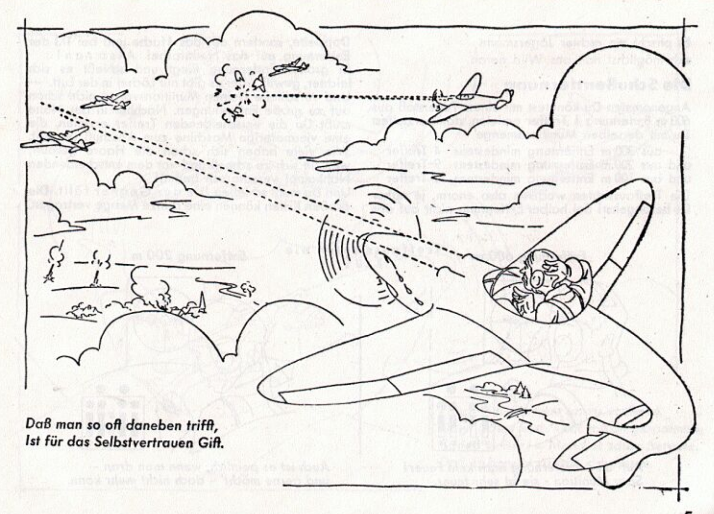
Aus vielen Front-Filmaufnahmen von Luftkämpfen und aus Berichten weiß man, daß bestimmte Fehler im Luftkampf beim Zielen und Schießen immer wieder gemacht werden. Bei Dir wird es ähnlich sein:

1. *Du schießt aus zu großer Entfernung*
2. *Du gibst falschen Vorhalt*
3. *Du schießt aus ungünstiger Position*
4. *Du knüppelst nicht sauber*
5. *Du bedienst die Waffenschaltanlage falsch*
6. *Du läßt Dich von der L'spur täuschen*
7. *Du hast Deine Maschine lange nicht nachjustieren lassen*
8. *Du hast falsche Munition gewählt*

Natürlich schießt Du noch aus anderen Gründen nicht ab — aber diese acht wichtigsten Fehler wollen wir einmal eingehend und ohne Theorie betrachten.

Überlege Dir bei jedem Punkt bitte, wie Du Dich bisher verhalten hast und wie Du es besser machen kannst.

- Los geht's -



Daß man so oft daneben trifft,
Ist für das Selbstvertrauen Gift.

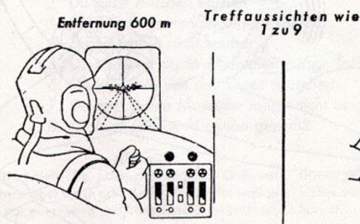
Es pirscht ein rechter Jägersmann
sich möglichst nah ans Wild heran.

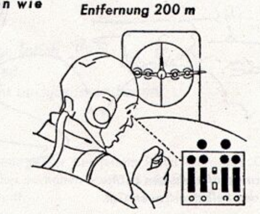
Die Schußentfernung

Angenommen Du könntest mit einem Feuerstoß aus 600 m Entfernung 1 Treffer erzielen, dann erzieltest Du mit derselben Munitionsmenge

aus 300 m Entfernung mindestens 4 Treffer
und aus 200 m Entfernung mindestens 9 Treffer
und aus 100 m Entfernung mindestens 36 Treffer

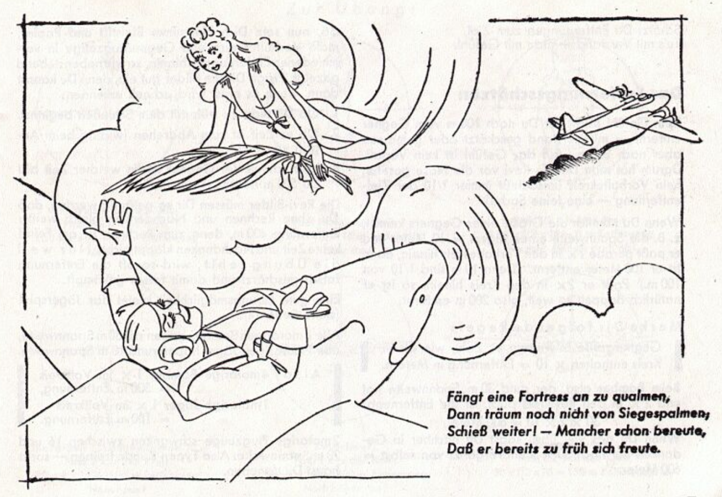
Die Treffaussichten wachsen also enorm, je näher Du herangehst! Bei halber Entfernung nicht auf das Doppelte, sondern auf das 4fache und bei 1/3 der Entfernung auf das Neunfache! Also ran!
In großer Entfernung fliegt und schießt es sich leichter, gewiß, aber es gibt nur Löcher in der Luft. — Und verschieße Deinen Munitionsvorrat nicht schon auf zu große Entfernungen. Nachher in der Nähe mußt Du die entscheidenden Treffer erzielen, die eine viermotorige Maschine zum Abschuß braucht. Wie viele haben sich schon die Haare gerauft, weil sie sich zu schnell und vor dem entscheidenden Nahkampf verschossen hatten!
Und Du mußt schießen bis der Gegner fällt. Die großen Kisten können eine ganze Menge vertragen.





Auf die Entfernung noch kein Feuer!
Spar Munition - sie ist sehr teuer.

Auch ist es peinlich, wenn man dran -
und gerne möcht' - doch nicht mehr kann.



Fängt eine Fortress an zu qualmen,
Dann träum noch nicht von Siegespalmen;
Schieß weiter! — Mancher schon bereute,
Daß er bereits zu früh sich freute.

Schätzt Du Entfernungen zum Ziel,
Tu's mit Verstand — nicht mit Gefühl.

Das Entfernungsschätzen

Dem Gefühl nach bist Du noch 100 m vom Gegner entfernt — mit Verstand geschätzt oder gemessen aber noch 200 m. Auf das Gefühl ist kein Verlaß. Darum hat man Dir ein Revi vor die Nase gesetzt. Sein Vorhaltekreis umschließt immer 1/10 der Zielentfernung — eine feine Sache!

Wenn Du nämlich die Größe eines Gegners kennst, z. B. die Spannweite eines Jägers = 10 Meter und er paßt gerade 1× in den Vorhaltekreis hinein, dann ist er 100 Meter entfernt. (Denn 10 m sind 1/10 von 100 m.) Paßt er 2× in den Kreis hinein, so ist er natürlich doppelt so weit, also 200 m entfernt.

Merke Dir folgende Regel:

> **Gegnergröße in Metern × Zahl, wie oft in Kreis enthalten × 10 = Entfernung in Metern.**

Beim Bomber also, der rund 30 m Spannweite hat und 2 × in den Revikreis paßt, ist die Entfernung:

30 × 2 × 10 = 600 Meter.

Wenn Du das viel übst, sagst Du nachher in Gedanken nur noch 30 × 2 und ergänzt von selbst = 600 Meter.

So, nun setz Dich hin, nimm Bleistift und Papier, male Vorhaltekreise und Gegnerflugzeuge in verschiedenen Entfernungen hinein, so wie nebenstehend gezeigt. Präge Dir die Bilder gut ein, denn Du kannst dann, wenn es ernst wird, schnell erkennen:

1. Ob Du nicht zu früh mit dem Schießen beginnst.
2. Ob es Zeit ist zum Abdrehen (wichtig beim Angriff von vorn).
3. Wie schnell der Gegner ist (in welcher Zeit bist Du 500 m herangekommen?)

Die Revi-Bilder müssen Dir so geläufig werden, daß Du ohne Rechnen und Nachdenken gleich weißt: Entfernung 400 m, denn zum Rechnen ist am Feind keine Zeit und Nachdenken klappt nicht. **Nur weil die Übung fehlt**, wird so oft die Entfernung falsch geschätzt und damit falsch gekämpft.

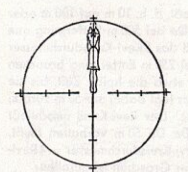
Eine gute Übungsmöglichkeit bietet das Jägerspiel (siehe Seite 14).

Alle 4motorigen Bomber haben rd. 30 m Spannweite, alle 1motorigen Jäger haben rund 10 m Spannweite.

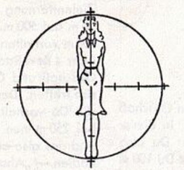
> **Also:** 4motorige Bomber 1 × im Vollkreis = 300 m Entfernung,
> 1motorige Jäger 1 × im Vollkreis = 100 m Entfernung.

2motorige Flugzeuge schwanken zwischen 16 und 28 m Spannweite. Also Typen-Kunde treiben — sonst haust Du daneben.

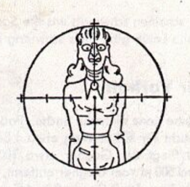
Zur Übung:



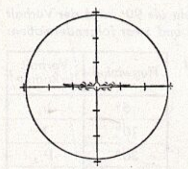
Ein Weib! 1.60 m Größe
Paßt 2 x in den Kreis
1.60 x 2 x 10 = 32 m Entfernung
Näher ran!



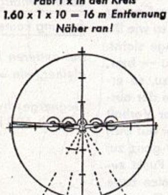
Na - na!!
Paßt 1 x in den Kreis
1.60 x 1 x 10 = 16 m Entfernung
Näher ran!



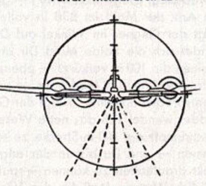
? ?
Paßt 1/2 x in den Kreis
1.60 x 1/2 x 10 = 8 m Entfernung
Verrat! Mensch dreh ab!



Eine Fortress! Spannweite rund 30 m
Paßt 2 x in den Kreis
30 x 2 x 10 = 600 m Entfernung
Näher ran!



Dauerfeuer!
Paßt 1 x in den Kreis
30 x 1 x 10 = 300 m Entfernung
Noch näher ran!



Weiterschießen!
Paßt 1/2 x in den Kreis
30 x 1/2 x 10 = 150 m Entfernung

Oft scheinen schwierig uns die Sachen,
Weil's Leute gibt, die's schwierig machen.

Der Vorhalt

ist eine ganz einfache Sache. Paß auf: Ein Geschoß braucht für 500 m Weg etwa 1 Sekunde. In dieser Zeit fliegt der Gegner etwa 100 m. Bist Du also etwa 500 m vom Gegner entfernt, so mußt Du 100 m vorhalten, damit Geschoß und Gegner sich treffen — und das möchte man ja gerne. Diese Vorhaltstrecke von 100 m siehst Du in voller Länge, wenn der Gegner querab fliegt (Flugwinkel = 90°) — genau so wie Du den Arm der Maid im Bild in voller Länge siehst. Fliegt der Gegner im Winkel auf Dich zu — bzw. wendet sich die holde Maid Dir etwas zu, so erscheinen die 100 m verkürzt — ebenso wie der ausgestreckte Arm des Mädchens — und der Vorhalt ist entsprechend kleiner. Fliegt der Gegner auf Dich zu oder wendet sich das nette Wesen Dir ganz zu, so schrumpft die 100-m-Strecke zu einem Punkt zusammen — und Du bist in der angenehmen Lage direkt draufhalten zu können — auf das Flugzeug natürlich. Um ein Maß für den Vorhalt zu haben, benutzt Du den Vorhaltekreis des Revis, dessen Durchmesser — wie wir sahen — immer 1/10 der Zielentfernung umschließt, d. h. 10 m auf 100 m oder 50 m auf 500 m. Mußt Du bei 500 m Entfernung nun 100 m vorhalten, so sind das 2 Revi-Kreisdurchmesser oder 4 Revi-Radien. Bei 250 m Entfernung brauchen Geschoß und Gegner etwa die halbe Zeit, bis sie sich treffen. Der Gegner legt dabei nur 50 m zurück, die Du vorhalten mußt. Der Revi-Kreis umschließt bei 250 m nun 25 m. Da Du 50 m vorhalten mußt, sind das also auch 2 Revi-Kreisdurchmesser = 4 Revi-Radien — „Aha!" — Der Groschen ist gefallen:

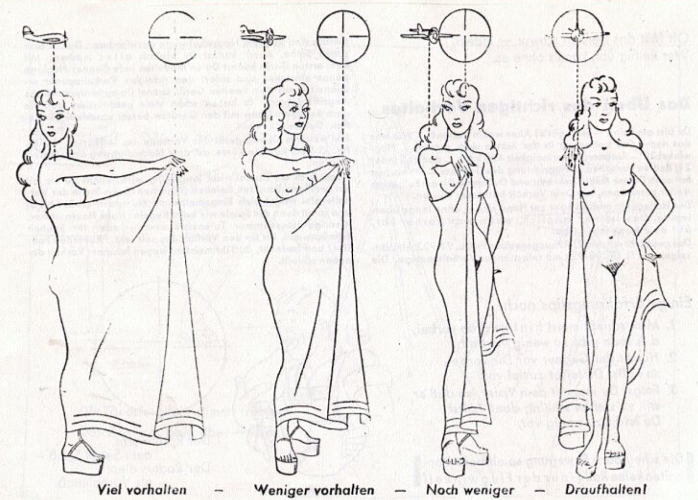
Beim Vorhaltgeben nach Revi-Radien spielt die Entfernung keine Rolle - nur der Flugwinkel.

Bei anderen Flugwinkeln als 90° wird der Vorhalt kleiner, wie wir sehen, und zwar folgendermaßen:

Gegnergeschwindigkeit 450 bis 600 km/h

Flugwinkel	Vorhalt in Radien
5°	1/2
10°	1
20°	1 1/2
30°	2
50°	3

- und was darüber ist, das ist vom Übel!



Viel vorhalten — Weniger vorhalten — Noch weniger — Draufhalten!

er Jäger stets am schönsten findet
ie Stellung, wo der Vorhalt schwindet.

Oft fällt das Denken schwer — indes:
Wer fleißig übt, kann's ohne es.

Das Üben des richtigen Vorhaltes

Du bist am Feind — jetzt gilt's! Aber wohin halten? — Wie war das noch? Das haben wir in der Schule doch gelernt — Flugwinkel 30° — Gegnergeschwindigkeit 400 km/h — dann 1,5 (oder 2?) Radien vorhalten — Flugrichtung des Gegners — Inzwischen hat es in Deiner Mühle gekracht und Du kannst Dir am Fallschirm weiter ausrechnen, wie Dein Vorhalt hätte sein müssen.

Der Haltepunkt muß **sofort** zur Hand sein — ohne lange Überlegung. **Das ist nur möglich, wenn man vorher übt, übt und nochmals übt.**

Das geschieht mit den Zielübungsgeräten Fl. Üb. 93-923 mit Lichtzeiger und Fl. Üb. 93-924 mit selbsttätiger Vorhaltanzeige. Die Geräte sind auf dem Nachschubwege anzufordern. Das ist eine prima Sache, damit kannst Du einfach **alles** machen. Mit dem ersten Gerät kannst Du an Modellen jede Gegner-Fluglage genau einstellen und sofort den richtigen Vorhaltepunkt erkennen — mit dem zweiten Gerät kannst Du außerdem richtige Angriffe fahren. Es haben schon viele geschrieben, daß sie nach fleißigem Üben mit den Geräten besser abschießen konnten. Darum ran, übe!

Ein weiteres Übungsgerät für Vorhalte im Luftkampf, Fl. Üb. Nr. 93-926, kann in Kürze auf dem Nachschubweg angefordert werden.

Damit Euch die Überei nicht langweilig wird, könnt Ihr sie mit kurzweiligen Scherzen beleben (Köpfchen!). An Stelle der Vorhaltetafel nehmt eine Ringscheibe mit Nummern (z. B. 1 bis 5) und spielt dann die Spiele wie beim Kegeln: Hohe Hausnummer, niedrige Hausnummer Totenkiste usw. — oder Ihr knobelt Schnäpse aus, bis Ihr den Vorhalt doppelt seht. Auf jeden Fall: Übt! und bedenkt, daß Ihr meistens wegen falschem Vorhalt daneben schießt.

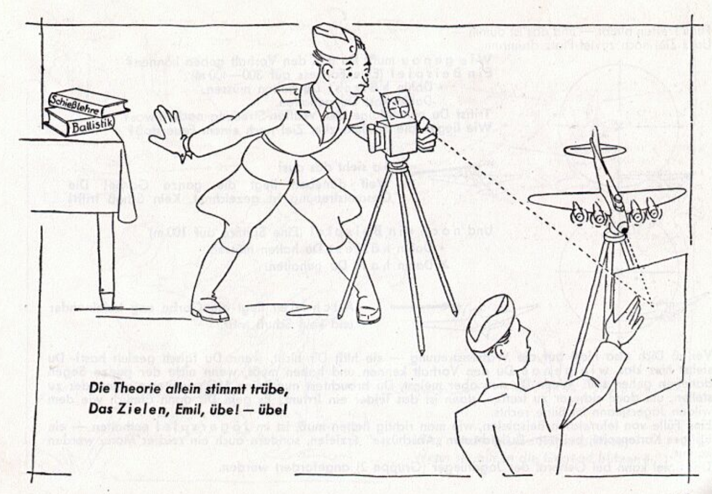
Einige Erfahrungstips noch:

1. *Man schießt meist **hinten** dran vorbei, d. h. man gibt zu wenig Vorhalt.*
2. *Huscht der Gegner vor Dir vorbei, so hältst Du leicht zuviel vor. —*
3. *Folgst Du ihm mit dem Visier, so daß er still zu stehen scheint, dann hältst Du leicht zu wenig vor.*

Die scheinbare Bewegung spielt beim Vorhalten keine Rolle - nur der Flugwinkel!



Der Radi macht
dem Seppl Spaß —
Der Radius dient
als Vorhaltmaß.



Die Theorie allein stimmt trübe,
Das Zielen, Emil, übe! — übe!

Für's Treffen bleibt — und das ist dumm —
Um's Ziel noch zuviel Platz drumrum.

Wie genau mußt Du nun den Vorhalt geben können?
Ein Beispiel (Eine Fortress auf 300—400 m)
• Dahin **hättest** Du halten müssen.
× Dahin hast Du gehalten.
Triffst Du nun infolge der Waffen-Streuung noch etwas? —
Wie liegen die Schüsse zum Ziel nach einem Feuerstoß?

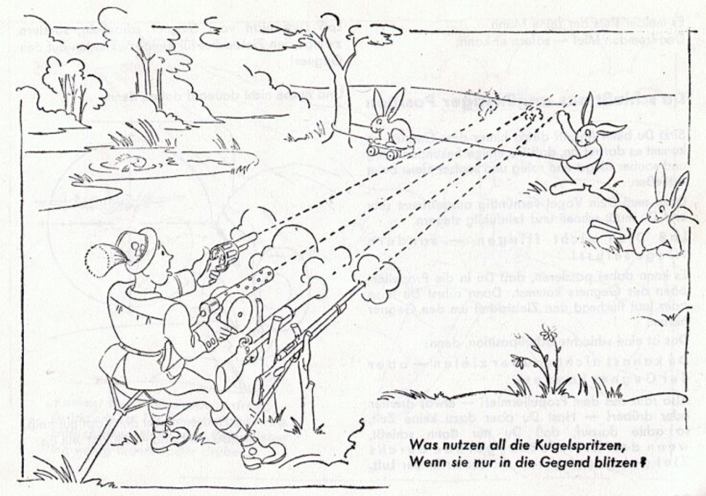


So sieht das aus!
Weit daneben liegt die ganze Garbe! Die Gesamtstreuung ist gezeichnet. Kein Schuß trifft!

Und noch ein Beispiel (Eine Spitfire auf 100 m)
• Dahin **hättest** Du halten müssen.
× Dahin **hast** Du gehalten.

Auch hier liegt die Garbe eng beieinander und kein Schuß trifft.

Verlaß Dich also nicht auf die Waffenstreuung — sie hilft Dir nicht, wenn Du falsch gezielt hast! Du siehst hier klar, **wie genau** Du den Vorhalt kennen und halten mußt, wenn nicht der ganze Segen daneben gehen soll. Wenn Du nun aber meinst, Du brauchtest nur Deine MG's weiter auseinander zu stellen, um dann sicherer zu treffen, dann ist das leider ein Irrtum. Es geht Dir dann ähnlich wie dem wilden Jägersmann im Bilde rechts.
Eine Fülle von lehrreichen Beispielen, wie man richtig halten muß, ist im **Jägerspiel** enthalten — ein lustiges Kartenspiel, bei dem Du nicht nur „Abschüsse" erzielen, sondern auch ein reicher Mann werden kannst.
Das Spiel kann bei General der Jagdflieger (Gruppe 2) angefordert werden.



Was nutzen all die Kugelspritzen,
Wenn sie nur in die Gegend blitzen?

Es meldet stets der feine Mann
Den fremden Mief — sofern er kann.

Du schießt aus ungünstiger Position

Sitzt Du beim Angriff direkt hinter dem Gegner, so kommt es darauf an, daß Du einige Sekunden ruhig und sauber fliegst und ruhig und sauber zielst beim Schießen.

Dazu muß Dein Vogel vernünftig ausgetrimmt sein und Du mußt schnell und feinfühlig steuern.

Laß Dich nicht fliegen — sondern fliege selbst!

Es kann dabei passieren, daß Du in die Propellerböen des Gegners kommst. Dann rührst Du leise oder laut fluchend den Zielstachel um den Gegner herum.

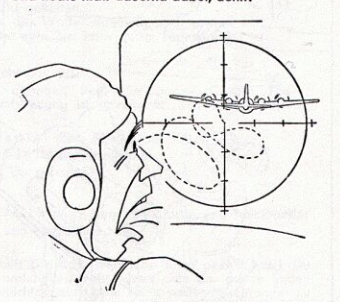
Das ist eine schlechte Schußposition, denn:

Du kannst nicht sauber zielen — aber der Gegner kann es!

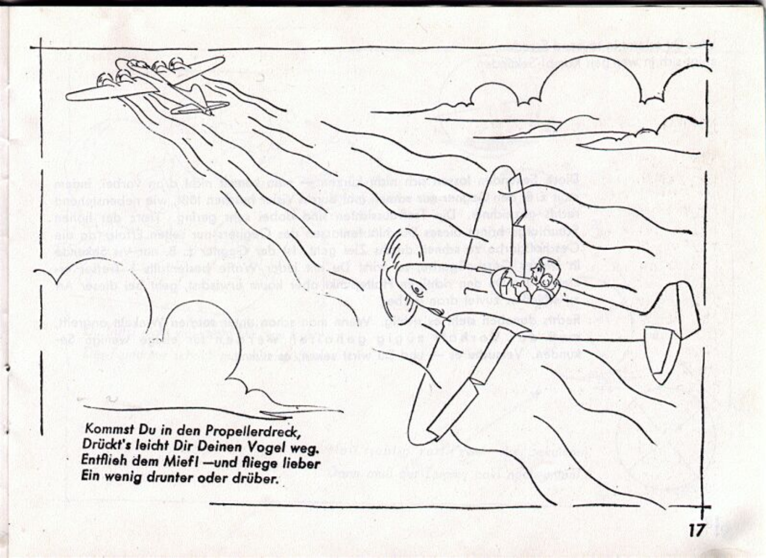
Also raus aus dem Propellermief! — etwas drunter oder drüber! — Hast Du aber dazu keine Zeit, so achte darauf, daß Du nur dann schießt, wenn der Zielstachel gerade durchs Ziel geht, sonst gibt es nur Löcher in der Luft.

Laß Dich nicht vom Gegner schaukeln, sondern zwinge den Zielstachel für einige Sekunden auf den Gegner!

Und fluche nicht dauernd dabei, denn:



Das Fluchen macht den Kopf nur heiß.
Bist Du am Feind — sei kalt wie Eis.

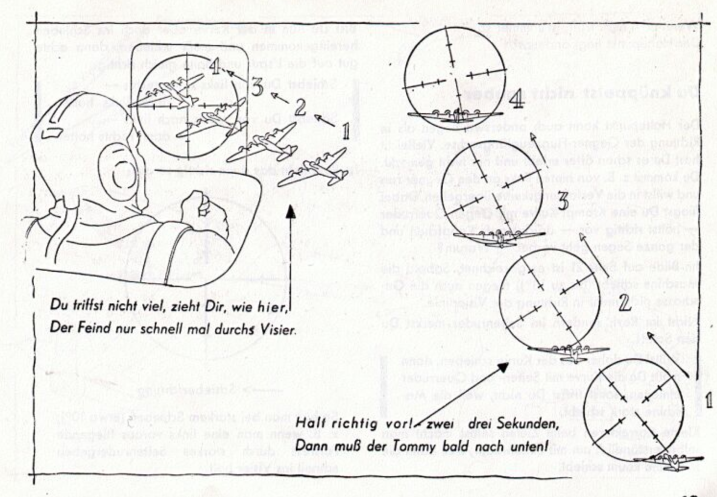


Kommst Du in den Propellerdreck,
Drückt's leicht Dir Deinen Vogel weg.
Entflieh dem Miefl —und fliege lieber
Ein wenig drunter oder drüber.

Was Du erlernt in tausend Stunden,
zeigt sich in wen'gen Kampf-Sekunden.

Diese Sekunden lassen sich nicht kürzen — man kommt nicht dran vorbei, indem man z. B. den Gegner nur schnell mal durchs Visier huschen läßt, wie nebenstehend rechts gezeichnet. Die Treffaussichten sind dabei sehr gering. Trotz der hohen Schußfolge bringt dieses Durchlaufenlassen des Gegners nur selten Erfolg, da die Geschoßgarbe zu schnell durchs Ziel geht. Ist der Gegner z. B. nur 1/10 Sekunde in Deiner Geschoßgarbe, so wirst Du mit jeder Waffe bestenfalls 1 Treffer erzielen. Da Du den richtigen Haltepunkt aber kaum erwischst, geht bei dieser Art zu schießen zuviel dran vorbei.

Rechts daneben steht es richtig. Wenn man schon unter solchen Winkeln angreift, muß der Vorhalt zügig gehalten werden für einige wenige Sekunden. Versuche es — und Du wirst sehen, es stimmt.



Du triffst nicht viel, zieht Dir, wie hier,
Der Feind nur schnell mal durchs Visier.

Halt richtig vor! — zwei drei Sekunden,
Dann muß der Tommy bald nach unten!

Wenn man nicht trifft, ist's immer so:
Der Haltepunkt liegt anderswo!

Du knüppelst nicht sauber

Der Haltepunkt kann auch anderswo liegen als in Richtung der Gegner-Flugzeuglängsachse. Vielleicht hast Du es schon öfter erlebt und nur nicht gemerkt. Du kommst z. B. von hinten links an den Gegner ran und willst in die Verfolgungskurve übergehen. Dabei fliegst Du eine Krampf-Kurve mit Gegen-Querruder — hältst richtig vor — drückst aufs Knöpfchen und der ganze Segen geht vorbei. — Warum?

Im Bilde auf Seite 21 ist es gezeichnet. Sobald die Maschine schiebt (bis zu 10°!) fliegen auch die Geschosse nicht mehr in Richtung der Visierlinie.

Nicht im Revi, sondern im Seitenruder merkst Du den Salat!

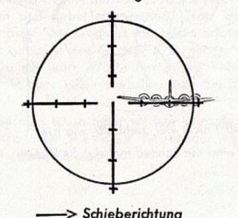
Willst Du daher aus der Kurve schießen, dann mußt Du die Kurve mit Seiten- und Querruder einleiten, sonst triffst Du nicht, weil die Maschine stark schiebt.

Kleine Korrekturen beim Zielen selbst macht man selbstverständlich nur mit Seitenruder, weil dann die Maschine kaum schiebt.

Bist Du nun in der Kurve aber doch ins Schieben hereingekommen und mußt schießen, dann achte gut auf die L'spur und halte gleich richtig:

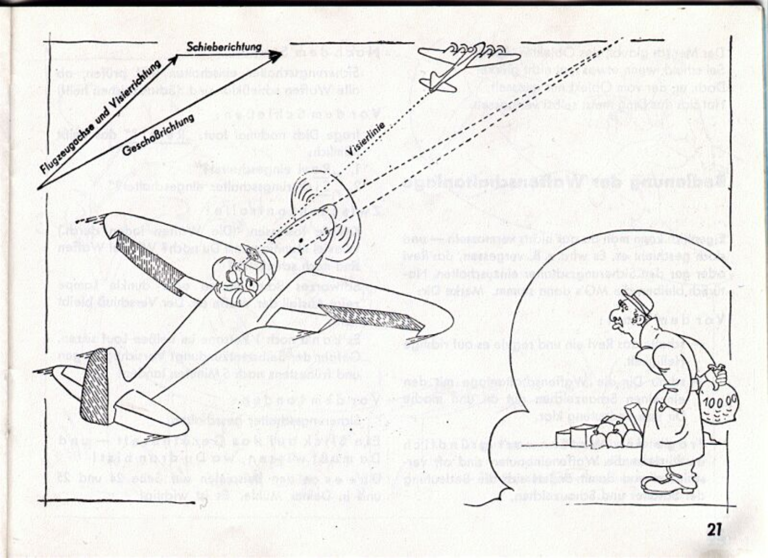
Schiebst Du von links nach rechts — dann links halten
Schiebst Du von rechts nach links — dann rechts halten

Im Revi sieht das dann richtig so aus:



——> *Schieberichtung*

So hält man bei starkem Schieben (etwa 10°), z. B. wenn man eine links voraus fliegende Fortress durch starkes Seitenrudergeben schnell ins Visier holt.


Schieberichtung
Flugzeugachse und Visierrichtung
Geschoßrichtung
Visierlinie
10000

Der Mensch glaubt, des Objektes Tücke
Sei schuld, wenn etwas mal nicht glücke.
Doch, er, der vom Objekt nur quasselt,
Hat sich das Ding meist selbst vermasselt.

Bedienung der Waffenschaltanlage

Eigentlich kann man da gar nichts vermasseln — und doch geschieht es. Es wird z. B. vergessen, das Revi oder gar den Sicherungsschalter einzuschalten. Natürlich bleiben die MG's dann stumm. Merke Dir:

Vor dem Start:

— schalte das Revi ein und regele es auf richtige Helligkeit.

— schau Dir die Waffenschaltanlage mit den einzelnen Schauzeichen gut an und mache Dir ihre Bedeutung klar.

Frage den Waffenwart gründlich aus, denn die Waffeneinbauten sind oft verschieden und damit ändert sich die Bedeutung der Schalter und Schauzeichen.

Nach dem Start:

Sicherungsschalter einschalten und prüfen, ob alle Waffen schießklar sind. (Schauzeichen hell!)

Vor dem Schießen:

frage Dich nochmal laut: „Re-si?" das heißt nämlich:

1. „Revi eingeschaltet?"
2. „Sicherungsschalter eingeschaltet?"

Zwischenkontrolle:

Knöpfe loslassen. (Die Waffen laden durch.) Wieviel Munition hast Du noch? Wieviel Waffen sind noch schießklar?

Schwarzes Schauzeichen oder dunkle Lampe zeigt Ausfall der Waffe an. Der Verschluß bleibt vorn.

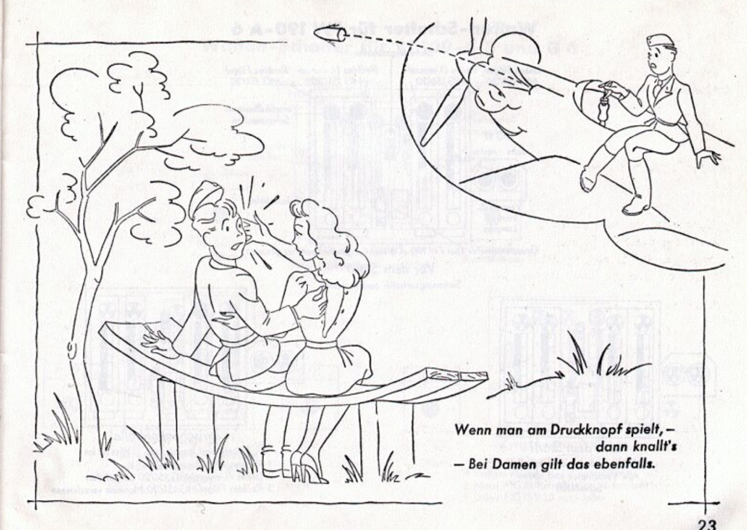
Es kann noch 1 Patrone im heißen Lauf sitzen. Gefahr der Selbstentzündung! Vorsichtig fliegen und frühestens nach 5 Minuten landen!

Vor dem Landen:

Sicherungsschalter ausschalten.

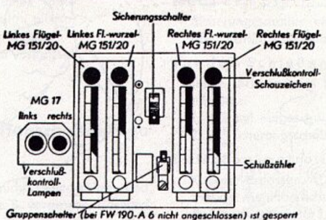
Ein Blick auf das Gerätebrett — und Du mußt wissen, wo Du dran bist!

Übe es an den Beispielen auf Seite 24 und 25 und in Deiner Mühle. Es ist wichtig!



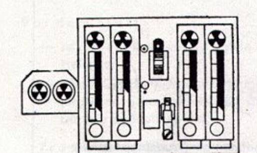
Wenn man am Druckknopf spielt, –
dann knallt's
– Bei Damen gilt das ebenfalls.

Waffen-Schalter für FW 190-A 6



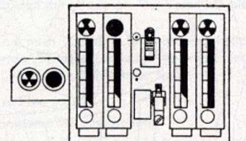
Vor dem Start!

Sicherungsschalter ausgeschaltet



Nach dem Start!

Sicherungsschalter eingeschaltet
Alle Verschlüsse sind hinten
Schießklar!

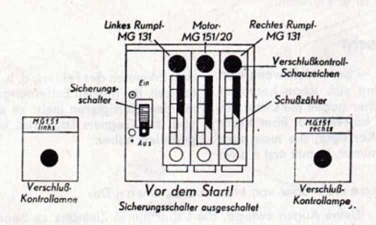


Zwischenkontrolle!

Knöpfe sind losgelassen · Was ist los?

1. Rechtes MG 17 ausgefallen
2. Linkes Fl.-wurzel-MG 151/20 ausgefallen
3. Rechtes Flügel-MG 151/20 Munition verschossen

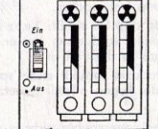
Waffen-Schalter für Bf 109-G 5 und G 6



Vor dem Start!

Sicherungsschalter ausgeschaltet

MG151 links

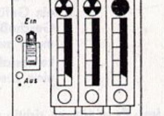


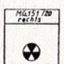


Nach dem Start!

Sicherungsschalter eingeschaltet
Alle Verschlüsse sind hinten
Schießklar!







Zwischenkontrolle!

Knöpfe sind losgelassen Was ist los?

1. Rechtes Rumpf-MG 131 ausgefallen
2. Motor-MG 151/20 Munition verschossen
3. Linkes MG 151/20 ausgefallen

Der Mensch glaubt, was er s i e h t das stimmt.
Und wenn's nicht stimmt — ist er ergrimmt.

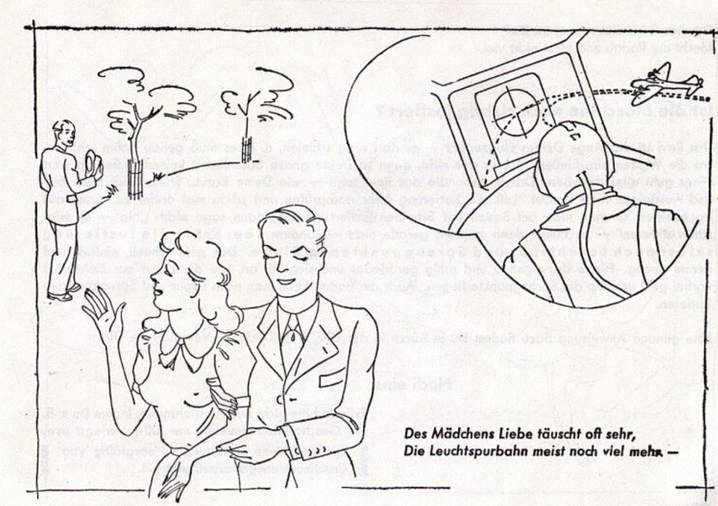
Die Leuchtspur täuscht

Daß die Leuchtspur täuscht — besonders wenn man in der Kurve schießt — hat sich schon herumgesprochen und viele sind daher gegen die L'spur. Es ist sicher, daß von Jägern beinahe nur über Visier abgeschossen wird. Jede Korrektur, die man nach der L'spurbeobachtung vornimmt, kommt erst n a c h dem Erkennen des Fehlers, d. h. n a c h der Geschoßflugzeit. Bei großen Entfernungen kommt man daher mit dem Korrigieren meist zu spät, weil die eigene und des Gegners Lage sich inzwischen wesentlich geändert haben.

Die Leuchtspur zusätzlich k a n n Dir aber von Nutzen sein, w e n n Du:

1. Deine Augen zwingst, die L'spur nur in Zielnähe zu beachten und die übrige täuschende Bahn bewußt nicht siehst. Du kannst Dich dann von der Täuschung durch die scheinbare Bahnkrümmung frei machen.
2. ein Gefühl für die Geschoßflugzeit hast, so daß Du weißt: J e t z t kann das Geschoß in Zielnähe sein. Die Beobachtung wird dann besser. Meistens meint man, es sei viel schneller am Ziel, als es der Fall ist!
3. keinesfalls das Revi-Abkommen vom Haltepunkt fortläßt und L'spur nur als eine zusätzliche Hilfe über das Revi (beide Augen offen!) benutzt.

Soviel steht fest: Es ist schwer, richtig nach L'spur zu korrigieren. Es gehört v i e l Ü b u n g dazu und nicht jeder lernt es gleich gut.
Hier mußt Du eine starke Selbstbeherrschung entwickeln und Dich durch die Feindnähe, die Knallerei und den schnellen Feuerzauber nicht in der Beobachtung stören lassen. Im Anfang klappt das nicht gleich — dann sitzt man verblüfft da und denkt: W a s habe ich nun eigentlich gesehen? Aber, m a n k a n n e s l e r n e n — bemühe Dich!



Des Mädchens Liebe täuscht oft sehr,
Die Leuchtspurbahn meist noch viel mehr —

Der Schuß ins Blaue, statt ins Ziel,
Macht nur Radau und nützt nicht viel.

Ist die Maschine noch richtig justiert?

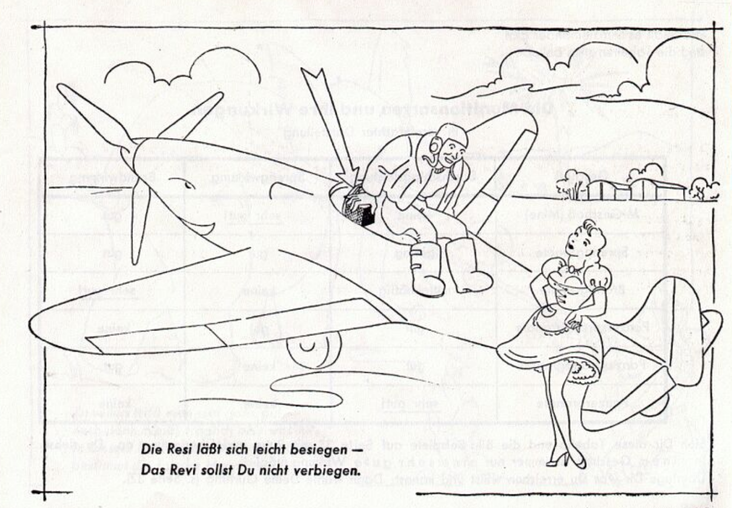
Das Revi ist das Auge Deines Flugzeuges — es darf nicht schielen, d. h. es muß genau dahin schauen, wo die Waffen hinschießen. Tut es das nicht, dann ist Deine ganze Schießkunst keinen Pfifferling wert — es geht alles daneben. Darum behandle das Revi sanft — wie Deine Braut. Stütze Dich beim Ein- und Aussteigen nicht darauf. Laß die Justierung öfter nachprüfen und schau mal dabei zu. Kann aus irgendeinem Grunde nicht am Boden auf Scheiben justiert werden, dann sage nicht: „Na — es wird schon stimmen" — es stimmt dann meistens gerade nicht — sondern überprüfe die Justierung selbst nach Leuchtspur und Sprengpunkten im Fluge. Das geht schnell, einfach und genau genug. Fliege dazu genau und ruhig geradeaus und sieh Dir an, wie die L'spur am Zielstachel vorbei geht und wo die Sprengpunkte liegen. Auch am Boden kann man nach L'spur und Sprengpunkten justieren.

Eine genaue Anweisung dazu findest Du in Kürze in der LDv. 4/11 (Deckbl.). Verschaff sie Dir.

Noch eins:

Erfinde bitte nicht neue Justierungen, indem Du z. B. die Geschoßbahnkreuzung um 100 m verlegst usw.

Die befohlene Justierung ist sorgfältig von Praktikern ausgeknobelt und gut.



Die Resi läßt sich leicht besiegen —
Das Revi sollst Du nicht verbiegen.

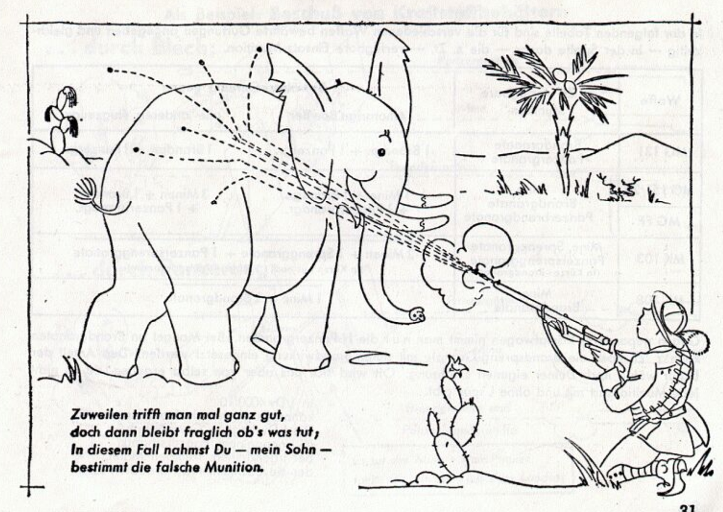
Wo leicht es Durcheinander gibt,
sind die Tabellen stets beliebt.

Die Munitionsarten und ihre Wirkungen

in vereinfachter Darstellung

Geschoß	Durchschlagsleistung	Sprengwirkung	Brandwirkung
M-Geschoß (Mine)	keine	sehr gut!	gut
Sprenggranate	gering	gut	gut
Brandgranate	mittelmäßig	keine	sehr gut!
Panzersprenggranate	gut	gut	keine
Panzerbrandgranate	gut	keine	gut
Panzergranate	sehr gut!	keine	keine

Sieh Dir diese Tabelle und die Bild-Beispiele auf Seite 33 mit Ruhe und Überlegung an. Du siehst: In einem Geschoß ist immer nur eine sehr gute Wirkung möglich.
Überlege Dir was Du erreichen willst und kannst. Dann wähle Deine Gurtung (s. Seite 32).



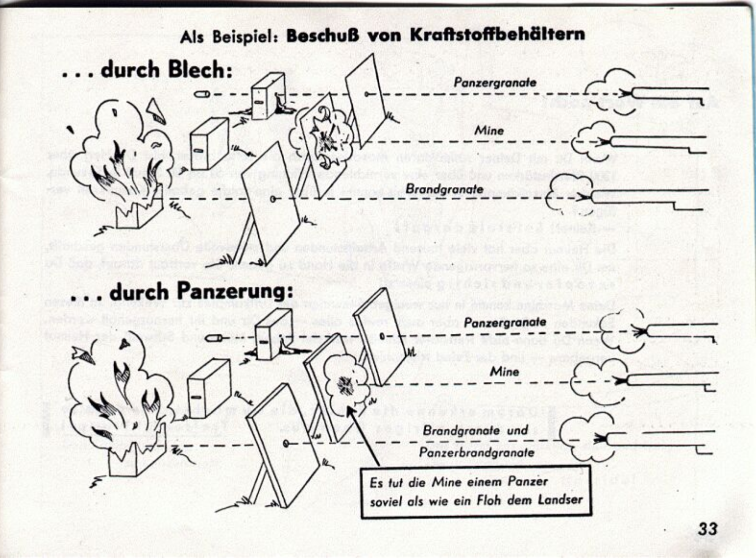
Zuweilen trifft man mal ganz gut,
doch dann bleibt fraglich ob's was tut;
In diesem Fall nahmst Du — mein Sohn —
bestimmt die falsche Munition.

In der folgenden Tabelle sind für die verschiedenen Waffen bewährte Gurtungen angegeben und gleichzeitig — in der Spalte davor — die z. Zt. — verfügbare Einsatz-Munition.

Waffe	z. Zt. verfügbare Munition	Bewährte Gurtung gegen	
		4motorige Bomber	alle anderen Flugzeuge
MG 131	Brandgranate Panzergranate	1 Brandgr. + 1 Panzergr.	1 Brandgr. + 1 Panzergr.
MG 151/20 MG FF	Mine . Brandgranate Panzerbrandgranate	1 Mine + 1 Brandgr. + 1 Panzerbrandgr.	3 Minen + 1 Brandgr. + 1 Panzerbrandgr.
MK 103	Mine, Sprenggranate Panzersprenggranate (In Kürze: Brandgranate)	2 Minen + 1 Sprenggranate + 1 Panzersprenggranate (In Kürze nur noch: 1 Mine + 1 Brandgranate)	
MK 108	Mine Brandgranate	1 Mine + 1 Brandgranate	

Gegen gepanzerte Kampfwagen nimmt man n u r die H-Panzergranaten. Bei Mangel an Brandgranaten kann z. Zt. noch die Brandspreng-Granate mit guter Brandwirkung eingesetzt werden. Den Anteil der L'spur wähle nach Deiner eigenen Erfahrung. Oft wird sich das aber von selbst ergeben, da es nicht jede Munitionsart mit und ohne L'spur gibt.

In L Dv 4000/10
kannst Du noch mehr hierüber sehn.
Die L Dv liegt — Gottseidank —
in irgendeinem Panzerschrank,
bei irgendeinem fremden Mann,
der sie bestimmt nicht brauchen kann.


Als Beispiel: Beschuß von Kraftstoffbehältern
. . . durch Blech:
Panzergranate
Mine
Brandgranate
. . . durch Panzerung:
Panzergranate
Mine
Brandgranate und
Panzerbrandgranate
Es tut die Mine einem Panzer
soviel als wie ein Floh dem Landser

Auf ein Wort noch!

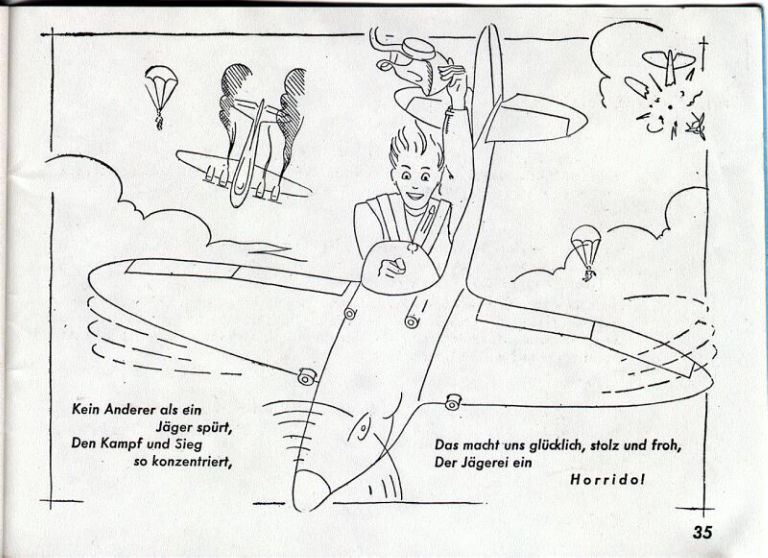
Wenn Du mit Deiner schießklaren Maschine durch die Lüfte braust, bist Du Herr über 1200 Pferdestärken und über eine vernichtende Wirkung von 60 bis 80 Schuß je Sekunde. Welcher Einzelkämpfer in der Welt konnte je über eine solche geballte Kampfkraft verfügen?

— Keiner! Sei stolz darauf!

Die Heimat aber hat viele tausend Arbeitsstunden und mühevolle Überstunden geschafft, um Dir eine so hervorragende Waffe in die Hand zu geben. Sie vertraut darauf, daß Du sie tapfer und richtig einsetzt!

Deine Maschine kommt in nur wenigen Sekunden des Luftkampfes zur Wirkung. In diesen Sekunden muß alles — aber auch restlos alles — aus Dir und ihr herausgeholt werden. Wenn Du dann nicht treffsicher schießt, war viel Arbeit, Mühe und Schweiß der Heimat vergebens — und der Feind triumphiert.

Darum erkenne die Fehler, die Du machst, und schalte sie durch eifriges Üben aus. Treffen ist Trumpf!


Kein Anderer als ein
Jäger spürt,
Den Kampf und Sieg
so konzentriert,
Das macht uns glücklich, stolz und froh,
Der Jägerei ein
Horrido!